

Spikeball allgemein – Spikeball ist ein Teamsport, der mit 2 x 2 Spielern gespielt wird. Die Teams stellen sich im Kreuz (90 Grad Winkel ein Team) um das Spikeball-Netz in der Mitte auf. Das Spiel bzw. ein Punkt beginnt, wenn der aufschlagende Spieler den Ball auf das Netz in Richtung des gegenüber-liegenden Spielers der anderen Mannschaft schlägt/spielt. Ziel des Spiels ist es, den Ball so auf das Netz zu spielen, dass das andere Team den Ball nicht zurückspielen kann. Ein Team darf den Ball bis zu drei Mal berühren. Spätestens mit der dritten Berührung muss der Ball auf das Netz zurückgespielt werden. Nachdem der Ball das Netz berührt, ist das andere Team an der Reihe. Das Spiel geht so lange weiter, bis ein Team nicht in der Lage ist, den Ball auf das Netz zurück zu spielen. Die Spieler können sich nach dem Aufschlag frei um das Netz bewegen, ohne dabei aber das Spiel des gegnerischen Teams körperlich zu behindern.

Vor dem Spiel – Bei der Startaufstellung stehen sich die Teams im rechten Winkel gegenüber. Der Ball muss auf 9,5 cm Durchmesser/30 cm Umfang aufgepumpt werden. Die Netzspannung sollte überall gleichmäßig sein. Ein Ball, der aus ca. 1 m über dem Netz fallen gelassen wird, sollte ca. 40 cm hochspringen. Die Startposition der Teams wird am Anfang ausgelost. Eine Aufschlagreihenfolge innerhalb der Teams wird vor dem Spiel festgelegt. Die Reihenfolge kann nur zwischen den Sätzen geändert werden.

Das Spiel – Alle Spieler bis auf der, der den Aufschlag annimmt, müssen mind. 1,8 m vom Spikeball-Netz entfernt stehen. Der annehmende Spieler kann seinen Abstand frei wählen. Nachdem der Aufschlag erfolgt ist, können sich alle Spieler frei bewegen. Wenn der Ball auf das Netz gespielt wird, ist das gegnerische Team an der Reihe. Wenn gewünscht (vorher festlegen), kann die Position der Spieler alle 5 Punkte um 90 Grad gedreht werden, um Witterungseinüsse auszugleichen.

Punkte – Spikeball wird im Rally-Point-System gespielt; Punktgewinn kann durch beide Teams unabhängig vom Aufschlagsrecht erzielt werden. Ein Satz wird auf 11, 15 oder 21 Punkte gespielt. Im Turniermodus wird die Punktezahl vorher festgelegt. Spiele müssen mit 2 Punkten Unterschied gewonnen werden.

Der Ballwechsel endet und ein Punkt wird vergeben, wenn:

- der Ball den Boden berührt oder aus anderen Gründen nicht nach spätestens 3 Berührungen auf das Netz gespielt wurde.
- der Ball auf den Rahmen trifft.
- der Ball auf das Netz gespielt wird und danach wieder auf dem Netz oder dem Rahmen landet, d.h. der Ball springt nicht über das Netz hinaus.
- der Ball auf dem Netz rollt und nicht abspringt.

Angabe – Wenn das annehmende Team den Punkt macht, macht der nächste Teamspieler, der nach der festen Aufschlagreihe dran ist, die Angabe. Macht das aufschlagende Team den Punkt, tauscht der Aufschlagende mit seinem Teamkollegen die Position und schlägt zum anderen annehmenden Spieler auf. Das annehmende Team legt als erstes ihre Position fest. Der Aufschlaggebende steht dem festgelegten annehmenden Spieler, auf der anderen Seite des Netzes, gegenüber. Angaben dürfen mit jeglicher Kraft ausgeführt werden; auch kurze Angaben sind erlaubt. Wenn ein aufschlagender Spieler 2 Fouls begeht, bekommt das andere Team 1 Punkt und das Aufschlagrecht wechselt.

Folgendes wird als Foul gewertet:

- Bei der Angabe muss der Ball mindestens 5 cm hochgeworfen werden, bevor er geschlagen werden darf.
- Wenn der Aufschläger den Ball in die Luft wirft, muss er ihn auch schlagen. Fallen lassen, fangen oder verfehlen gilt als Foul.
- Der aufschlagende Spieler muss sich komplett hinter der Aufschlaglinie (1,8 m von Netz entfernt) befinden. Bei der Angabe darf sich der aufschlagende Spieler nicht nach vorne lehnen, um dem Netz näher als 1,8 m zu kommen.
- Der aufschlagende Spieler darf einen Schritt zur Seite (Pivot), oder mehrere Schritte nach vorne machen, aber er darf dabei nicht die Richtung ändern, oder die Aufschlaglinie übertreten.
- Bei der Angabe muss mindestens 1 Fuß am Boden sein. Ist ein Fuß bei der Angabe in der Luft, muss dieser den Boden hinter der Aufschlaglinie wieder berühren, bevor man sich näher zum Netz bewegt.
- Die Angabe darf nicht über die Höhe des ausgestreckten Arms des annehmenden Spielers gespielt werden. Wenn der annehmende Spieler den Ball ohne springen fangen kann, ist der Ball spielbar. Wenn nicht, muss das annehmende Team "Foul" oder „Hoch/High“ sagen bevor sie den Ball annehmen oder er den Boden berührt.
- Die Angabe sollte sauber vom Netz abspringen. Wenn der Ball einen unvorhersehbaren Richtungswechsel macht ("pocket") und/oder erst das Netz und dann den Rand trifft und runter fällt („roll up“), muss das annehmende Team "Foul" oder „Pocket“ sagen bevor sie den Ball annehmen oder er den Boden berührt. Das annehmende Team kann aber auch den Ball annehmen und das Spiel normal fortsetzen. Auch bei einem Rahmenservice ("rim") kann das annehmende Team den Ball annehmen und das Spiel fortsetzen.
- Der annehmende Spieler **darf** die Angabe direkt zurückspielen.
- **Der angegebende Spieler hat zwei Chancen, die Angabe regelkonform ins Netz zu spielen.** Wenn der angegebende Spieler zwei Mal hintereinander das Netz nicht trifft, den Rahmen trifft oder der Ball wieder auf dem Netz oder dem Rahmen landet, erhält das annehmende Team einen Punkt.

Weiterdrehen – Nach jedem fünften gespielten Punkt (also z.B. bei 3:2, bei 7:3 usw.) wechseln alle Spieler eine Position im Uhrzeigersinn weiter.

Ballwechsel – Ballberührungen müssen abwechselnd zwischen den Teammitgliedern erfolgen. Aufeinander-folgende Berührungen eines Spielers führen zum Punkt für das andere Team. Der Ball muss sauber berührt werden, nicht gefangen, nicht gehoben, nicht geführt oder geworfen werden. Es ist kein Doppelkontakt erlaubt. Um den Ball zu spielen, darf jedes Körperteil verwendet werden. Wenn der Ball auf das Netz gespielt wird und wieder auf dem Netz oder dem Rahmen landet, ist der Ball-wechsel beendet und das andere Team erhält den Punkt. Jede ungewöhnliche Richtungsänderung des Balls („Pocket“) nach dem Aufschlag, der den Rahmen nicht berührt, ist legal und spielbar. Ein Schlag bei dem der Ball erst das Netz und direkt danach den Rahmen berührt („Roll up“) wird als Pocket gespielt, d.h. es wird weiter gespielt. Er gilt nicht als Rahmenschlag. Wenn nicht klar festgestellt werden kann, ob der Schlag korrekt war, wird der Punkt wiederholt.

Behinderungen – Um Verletzungen zu vermeiden, geht die Sicherheit der Spieler stets vor. Das verteidigende Team muss sich so positionieren, dass es das spielende Team nicht behindert. Wenn ein Angreifer mit einem Verteidiger kollidiert oder ein Verteidiger einen Angreifer behindert, kann der behinderte Spieler "hinder" oder „blocking“ rufen um eine Wiederholung zu erzwingen.

Folgende Regelverletzungen führen zu Punktverlust:

Der Ball wird mit 2 Händen gespielt.

Ein Verteidiger spielt den Ball, obwohl das angreifende Team an der Reihe ist.

Ein Spieler trifft, nach dem Netz, mit dem Ball sich selber oder seinen Teamkollegen.

Ein Spieler berührt das Spikeball-Netz und verschiebt es dabei oder beeinflusst die Flugbahn des Balls. Wird die Flugbahn bzw. der Spielzug dadurch nicht beeinflusst ist der Schlag gültig.